



# THIEF™

THE DIGITAL ARTBOOK



# Foreword

BY NICOLAS CANTIN  
GAME & ART DIRECTOR

**EN** Welcome to the world of *Thief*! What you are about to see and read is the result of the creative process of passionate people dedicating their talent to create the art of a game, a game called *Thief*. This is our reinvention of the classic game franchise.

The world of *Thief* is a world of contrast, of lights and shadows, of prosperity and suffering. We wanted those aspects of the game to be reflected in the Art Direction without forgetting the mystical aspect of the *Thief* universe. Also, you'll notice all the minute details we fine-tuned

to define the main character, Garrett, and to deeply expand the universe surrounding him.

Now explore the book and enter the darkest back alley, smell the muddy cobblestone, take a break in the mysterious opium den, hear the old haunted clock tower in the background, and steal precious loot. Enter the world of *Thief*.

Thank you to everyone at Square Enix and a special thanks to the production team in Montréal.

« Un gros merci à tout le monde ».

**FR** Bienvenue dans l'univers de *Thief*! Ce que vous êtes sur le point de découvrir est le résultat du processus créatif d'une équipe formée d'individus passionnés, prêtant leur talent à la création de l'univers visuel de *Thief*. Il s'agit de notre réinvention d'une franchise mondialement connue.

Le monde de *Thief* est une étude de contrastes : l'ombre et la lumière, la richesse et la souffrance. Nous voulions que ces facettes du jeu se retrouvent dans la direction artistique, sans pour autant sacrifier l'aspect spirituel de l'univers de *Thief*. Vous pourrez vous rendre compte de tous les détails que nous avons peaufinés lors

de la création du personnage principal, Garrett, mais aussi du monde qui l'entoure.

Explorez ce livre, plongez dans un univers de ruelles sombres, de pavés suintants, de fumeries d'opium, bercé par un tintement lointain qui semble émaner du vieux clocher hanté. Oh, et n'oubliez pas de piller ses richesses. Le monde de *Thief* n'attend plus que vous.

Merci à toute l'équipe de Square Enix. Je tiens à remercier tout particulièrement l'équipe de production à Montréal.

« Un gros merci à tout le monde ».

**IT** Benvenuti nel mondo di *Thief*! Quello che state per scoprire del processo creativo di un gruppo di persone piene di talento, che si sono dedicate con passione alla realizzazione di un gioco speciale: *Thief*. Questa erpretazione della storica serie di videogiochi.

Il mondo di *Thief* no di contrasti, chiaroscuri, opulenza e sofferenza. Volevamo che questi aspetti si riflettessero nella direzione artistica, senza tralasciare il lato "mistico" dell'universo di *Thief*. Noterete anche che abbiamo dedicato particolare attenzione ai dettagli che definiscono

il protagonista, Garrett, e alle ambientazioni che lo circondano.

E ora esplorate questo libro, muovetevi tra i vicoli bui e i ciottoli fangosi delle strade, fermatevi nella misteriosa fumeria d'opio, ascoltate i rintocchi del vecchio campanile stregato e rubate dei favolosi tesori. Entrate nel mondo di *Thief*.

Ringrazio tutto il team di Square Enix e soprattutto il gruppo di produzione a Montréal.

« Un gros merci à tout le monde ».

**ES** ¡Bienvenido al mundo de *Thief*! Estás a punto de descubrir el resultado del proceso creativo de una serie de artistas con mucho talento que han puesto toda su dedicación en diseñar un juego llamado *Thief*. Con él hemos querido reinventar esta clásica serie de juegos. El mundo de *Thief* está lleno de contrastes, de luces y sombras, de prosperidad y sufrimiento. Queríamos que estos aspectos del juego se reflejaran en la dirección artística, sin olvidarnos del elemento místico del universo de *Thief*.

Además hemos sido especialmente

meticulosos con los minuciosos detalles que definen al personaje principal, Garrett, y que amplían el universo que lo rodea.

Es hora de explorar este libro; adéntrate en los callejones más oscuros, camina sobre adoquines enlodados, relájate en el misterioso fumadero de opio, escucha el sonido del viejo reloj de la torre y hazte con un valioso botín. Adéntrate en el mundo de *Thief*.

Gracias a todo el equipo de Square Enix y sobre todo al equipo de producción de Montréal.

« Un gros merci à tout le monde ».

**DE** Willkommen in der Welt von *Thief*! Was du gleich sehen und lesen wirst, ist das Resultat eines kreativen Prozesses begeisterter Menschen, die ihr Talent der Aufgabe gewidmet haben, ein Spiel zu erstellen, das ein Kunstwerk ist, ein Spiel namens *Thief*. Es handelt sich dabei um unsere Neuerfindung der klassischen Spielreihe.

Die Welt von *Thief* lebt vom Kontrast: Licht und Schatten, Wohlstand und Armut. Wir wollten, dass sich diese Aspekte des Spiels auch in den Designs widerspiegeln, ohne dabei jedoch den mystischen Aspekt des *Thief*-Universums zu vergessen. Du wirst bemerken,

wie viele winzige Details die Hauptfigur Garrett definieren, und wie vielschichtig das Universum um ihn herum angelegt ist.

Und jetzt erkunde das Buch, betritt die dunkelsten Nebengassen, rieche die verschlammten Pflastersteine, gönne dir in der geheimnisvollen Opiumhöhle eine Pause, höre im Hintergrund den unheimlichen alten Glockenturm, und stiehl wertvolle Beute. Tauche ein in die Welt von *Thief*.

Ich danke allen bei Square Enix und ganz besonders dem Produktionsteam in Montreal.

« Un gros merci à tout le monde ».



A detailed illustration of the character Garrett from the video game Dishonored. He is wearing his signature black hood and a dark, tactical vest with a large, circular, metallic-looking patch on the left side. His eyes are a striking, glowing green. He is looking directly at the viewer with a serious, intense expression. His hands are visible, showing long, dark, claw-like fingernails. The background is dark and atmospheric, with a hint of a stone wall and a distant light source.

1  
Garrett







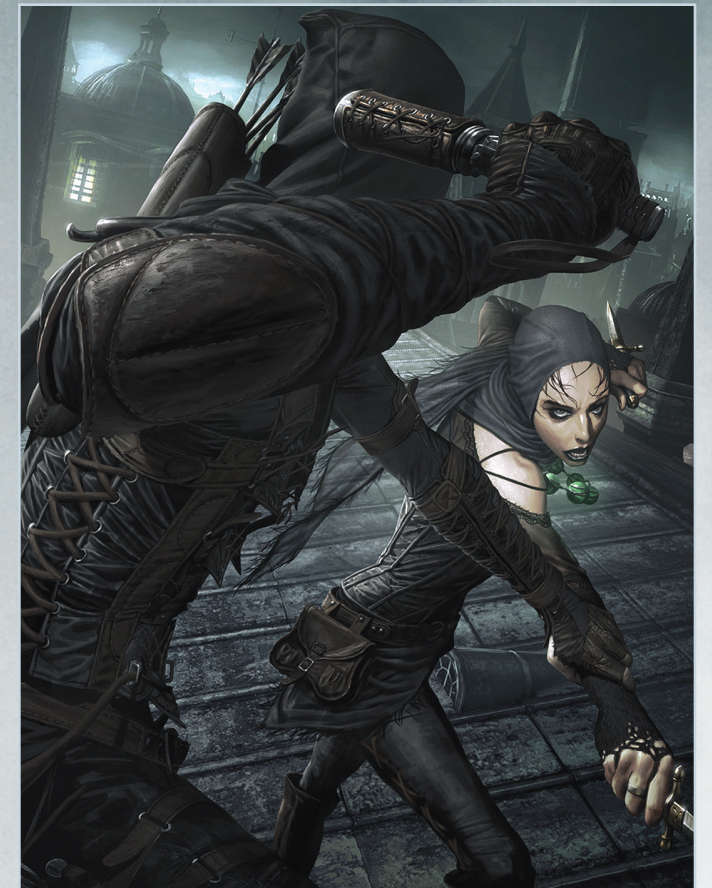
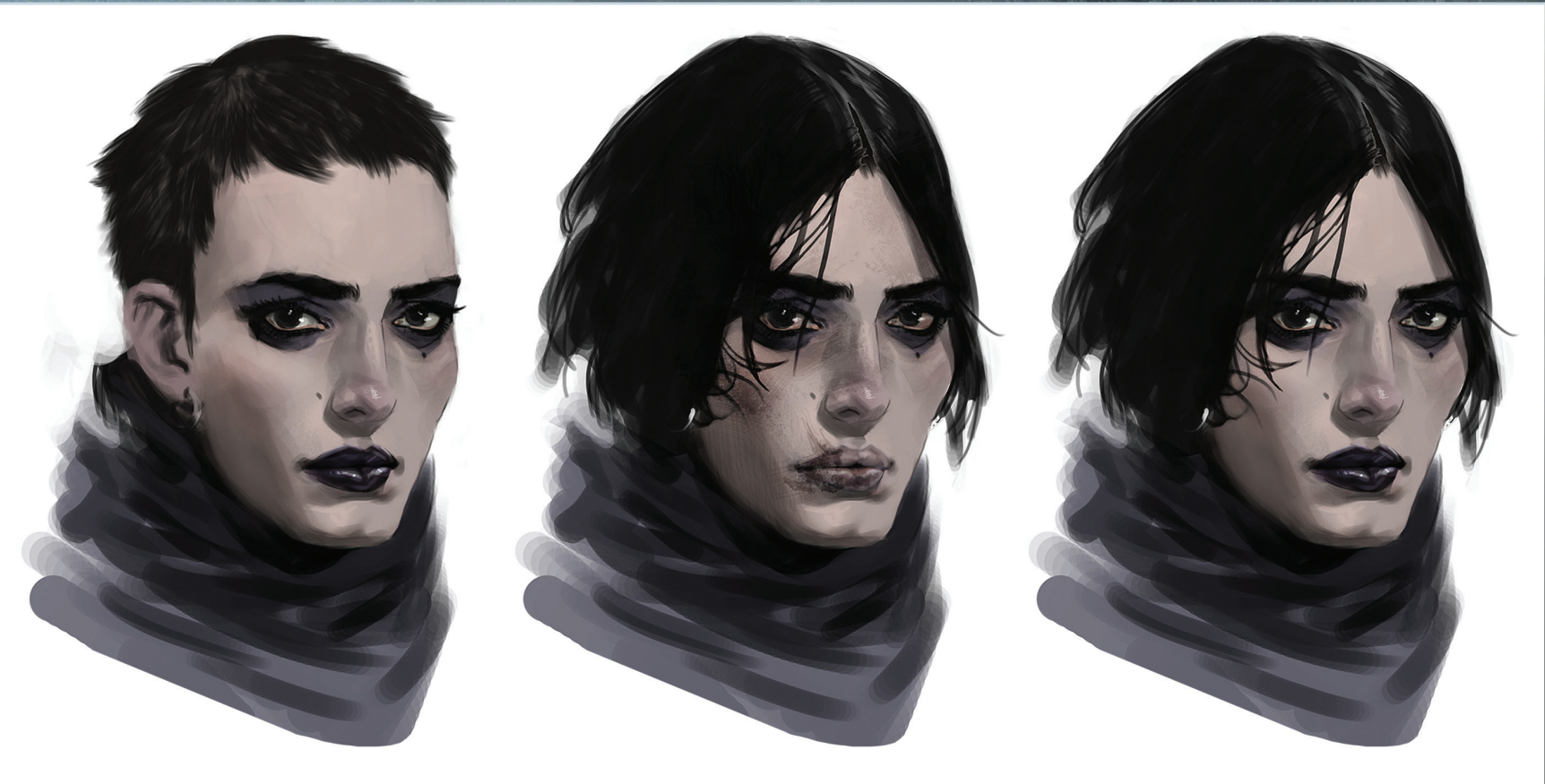






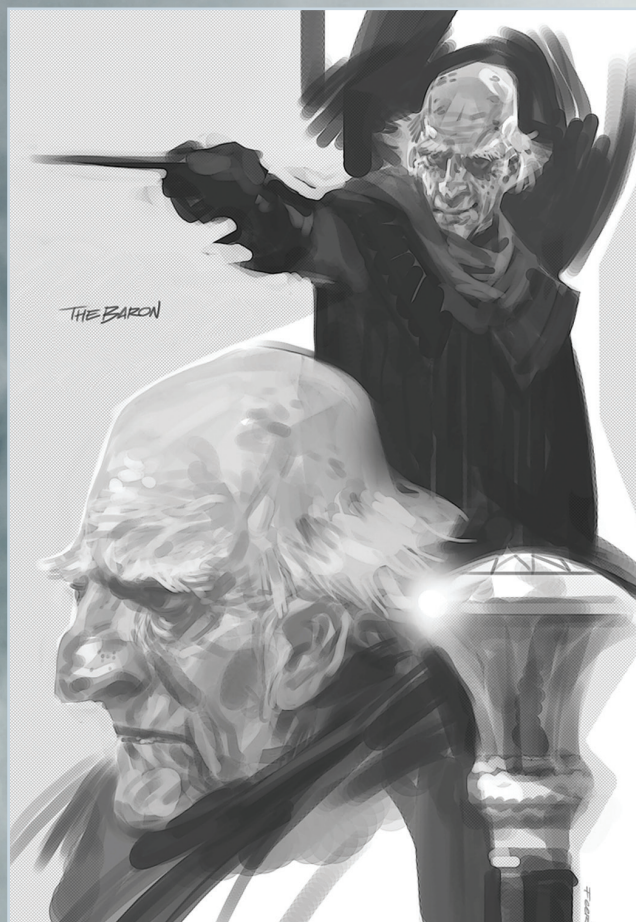
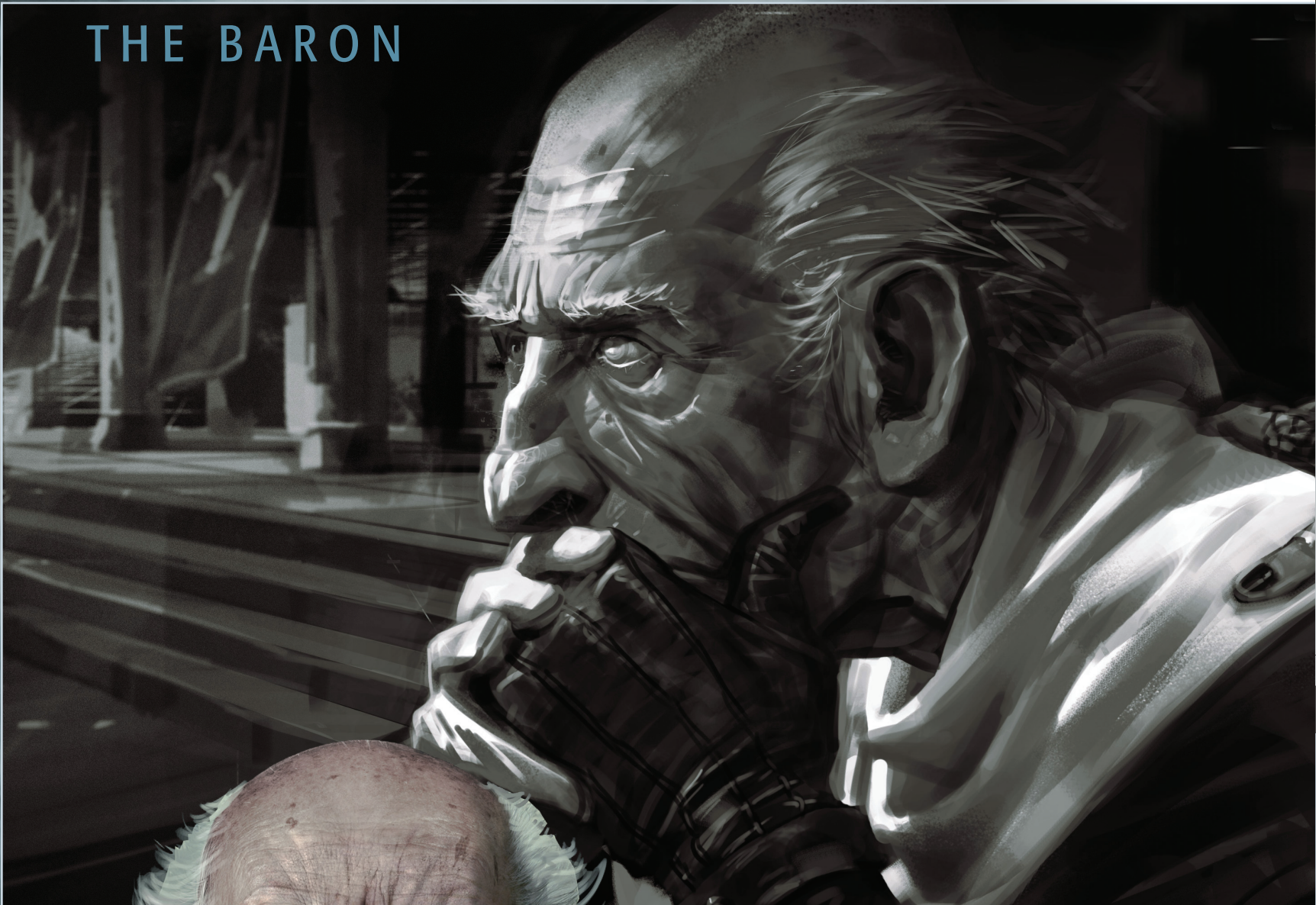
# The Characters







# THE BARON



# THE WATCH



EXPERIENCED GUARD

ROOKIE GUARD

OFFICER

HEAVY BLUDGEONER







ORION



THE GRAVEN



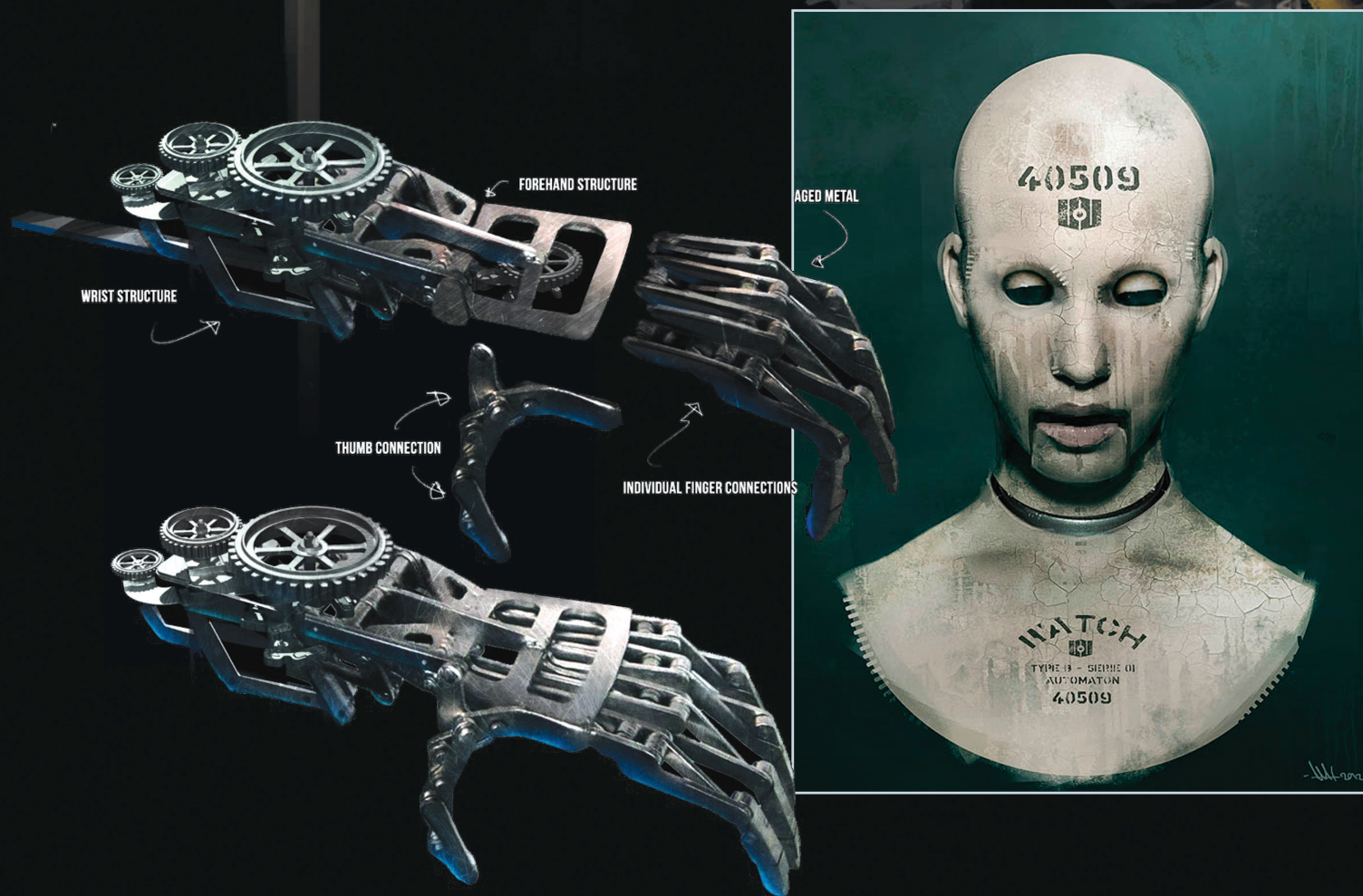
QUEEN OF BEGGARS



THIEF TAKER GENERAL







AUTOMATONS



# MERCENARIES



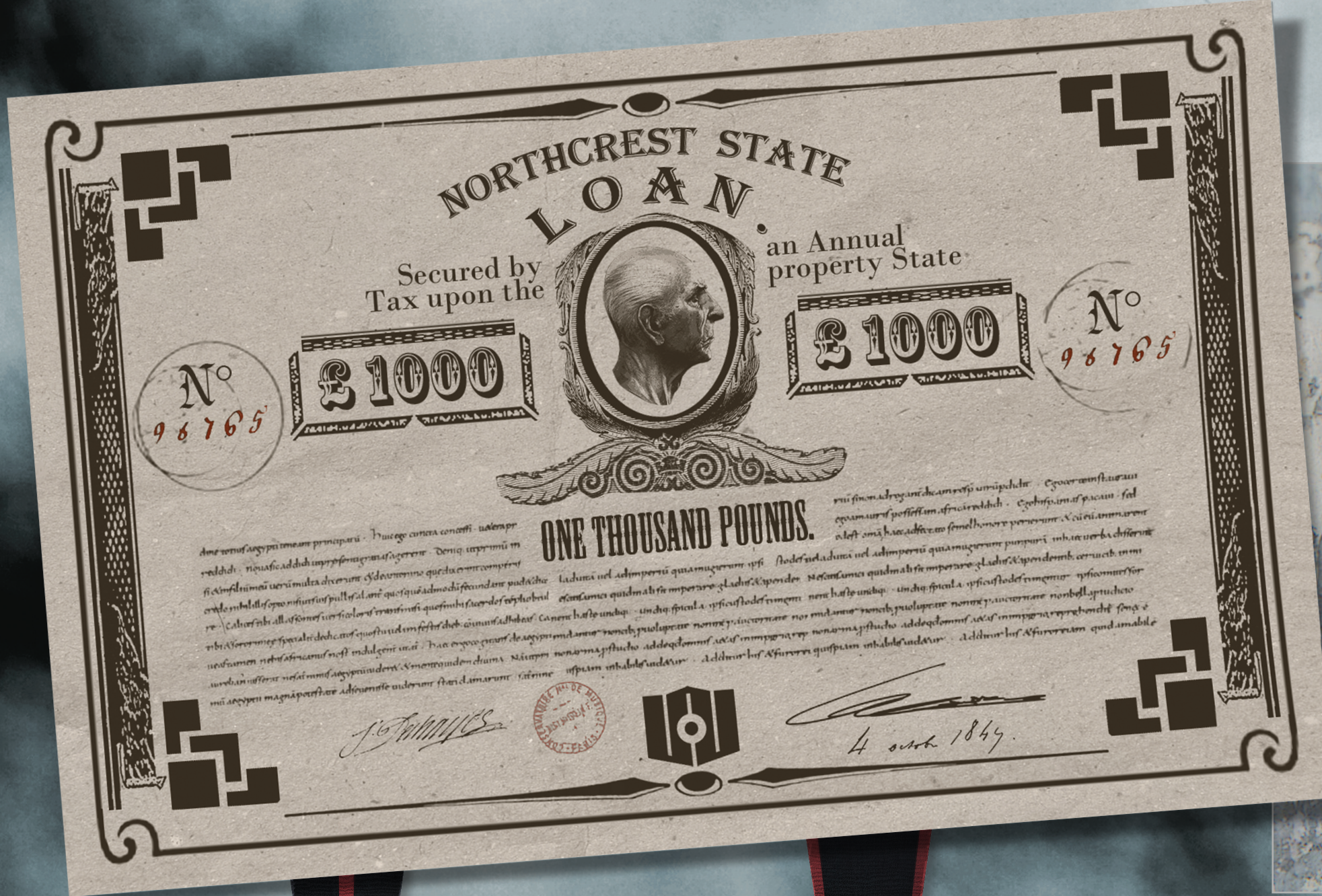




# Loot, Puzzles and Props















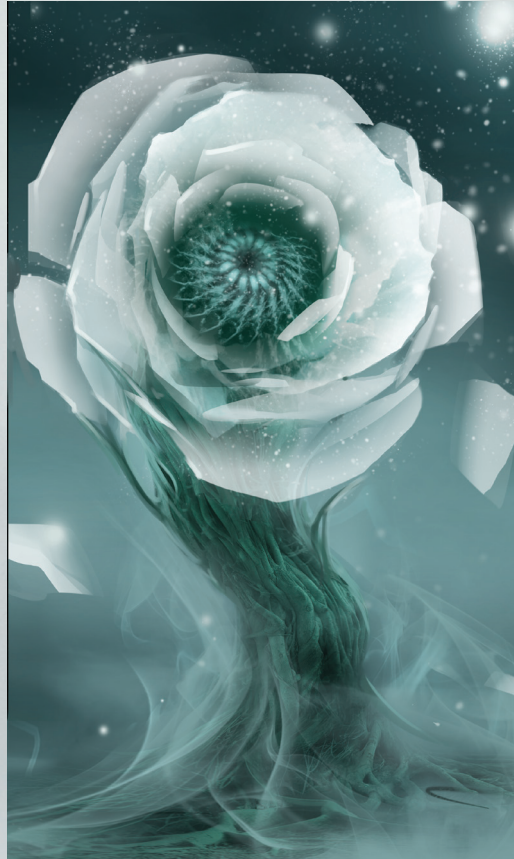
4  
The  
City



# GREYSTONE DISTRICT







# THE PRIMAL

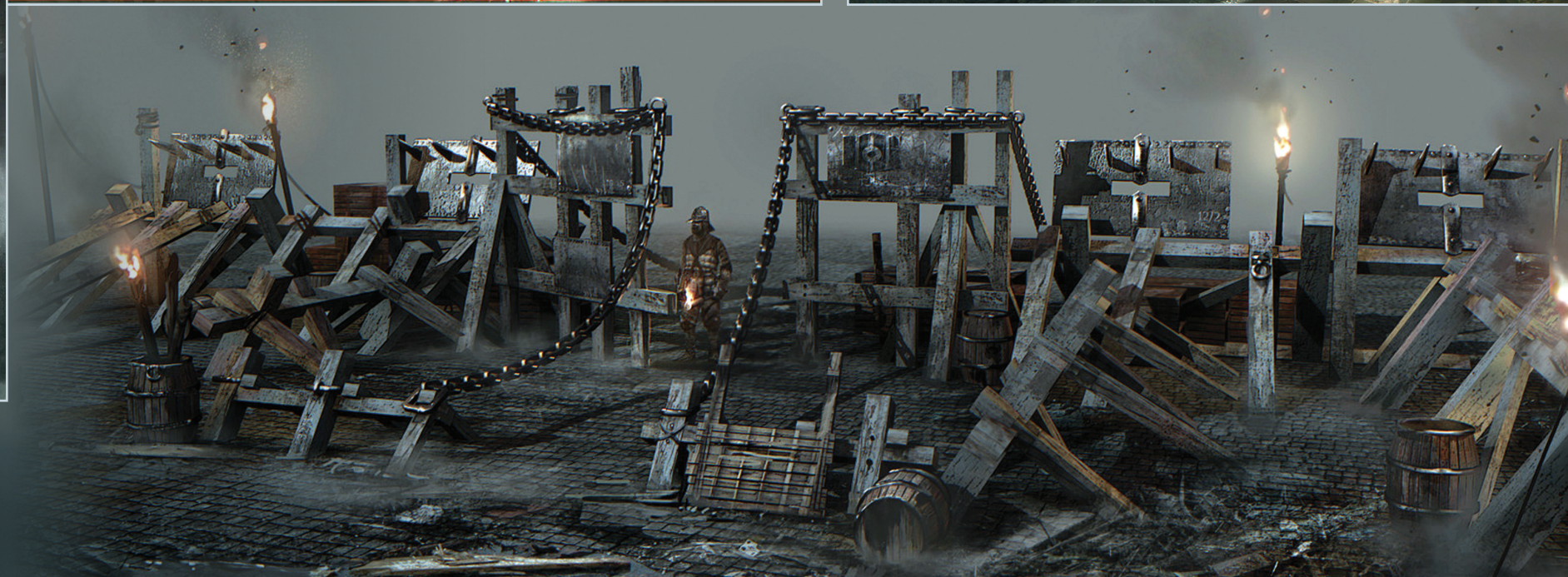






THE CLOCK TOWER





DAYPORT DISTRICT





STONEMARKET FIRST BANK



# OFFICIAL THIEF ARTBOOK

A breathtaking gallery of Thief concept art and in-depth creator commentary

Special Slipcased  
Limited Edition  
With exclusive posters



Standard  
Hardback  
Edition

